

GUÍA RESUMEN JUEGO DE ROL “ESCUELA DE HÉROES”

MÓDULO I: SIRIA

- **Situar a los jugadores en el contexto del juego.** Se les dice que van a interpretar personajes basándose en una ficha en la que estarán descritos. Explicar que van a hacer tiradas con un dado de 100 y que deben estar por debajo de los porcentajes que indican las competencias de las fichas. Hablar a los jugadores sobre el conflicto sirio. Es un conflicto muy complicado, pero hemos hecho un pequeño resumen en la página 29 del juego.
- **Creación del personaje.** Es opcional. En los módulos adjuntamos las fichas necesarias para jugar que se pueden copiar en una ficha en blanco. En esta guía incluimos también dichas fichas, separadas por escenarios.

PASOS PAR LA CREACIÓN DE UN PERSONAJE (Pgns. 4 a 10)

Establecer la Profesión:

Cada profesión tendrá cantidades diferentes en las casillas de la zona “Características” de la ficha.

Nacionalidad:

Origen del jugadores

Características:

Se reparten 100 puntos entre todas, según la profesión. Se ha de respetar estos límites para cada una.

Máximo: 20

Mínimo: 5

Ej. Un músico podría tener un mínimo de 15 en cultura y un deportista tendrá un mínimo de 20 en agilidad. Esto lo determinará el máster según la profesión del personaje.

Edad:

Entre 17 y 22 años.

Según la edad elegida se realizará un número de tiradas en la tabla “rasgos de carácter” (pgn 9).

Racionalidad y Fantasía (concepto en pgn 7):

Sumarán siempre 100 entre las dos. Mínimo de 25 puntos en una de ella.

Suerte:

Percepción + comunicación + cultura

Competencias (pgn 8):

El n.º base de cada una lo establece la característica de la que depende. Aparece entre paréntesis en la ficha.

Se establecerán 12 competencias propias de una profesión. 4 de estas serán básicas y se calcularán multiplicando x3 la característica de la que dependen.

Las 8 restantes tendrán su base normal.

A continuación se repartirán 100 puntos entre estas 12.

Poderes:

Solo si el

personaje tiene 50 puntos o más en “poder” y más de 50 en “fantasía”. Los puntos de Concentración serán el 20% de la fantasía.

Tiradas de “rasgos de carácter” (pgn 9)

Según la edad del personaje:

17-19: una tirada

20,21,22: dos tiradas.

COMPETENCIAS Y HABILIDADES: Descripción en pgns 11 a 16.

SISTEMA DE ENFRENTAMIENTO: Descripción en pgns 19 a 23

INFORMACIÓN EXCLUSIVA PARA EL MÁSTER:

Leer la sección “preparado para jugar?” en la pgn 28 y en pgn 30 últimos párrafos.

Los textos que aparecen en azul en las aventuras son para leer textualmente a los jugadores.

Los textos que aparecen en rojo serán tiradas obligatorias para resolver una situación.

DINÁMICA DEL JUEGO:

Establecer grupos de 4 personas + 1 máster

Cada grupo juega un escenario independiente del módulo 1

En Asamblea se crea un debate dirigido, compartiendo las experiencias de los jugadores. Hacer en hincapié en la relación con los derechos humanos. ¿Hemos podido observar violaciones o falta de los mismos? ¿Hay una posible solución al conflicto que garantice el cumplimiento de los derechos?

¿Habríamos podido resolver la situación solos o ha sido necesaria la participación?, etc.